revista digital

Edição 13

ARKADE

www.arkade.com.br

ISSN 2175 - 4071

REVIEW

DRAGON QUEST IX

PREVIEW

MEDAL OF HONOR

TRANSFORMERS
WAR FOR CYBERTRON

E AINDA:

- PSP: GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
- PC: APB
- PC: MONKEY ISLAND 2: SPECIAL ED.

CONHEÇA O CARDGAME MAGIC: THE GATHERING

PARCEIROS

Goluck com.br

portal BOX

PLAYER.TWO



GAMESGERAL

GAME TOTAL
www.gametotal.com.br

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"



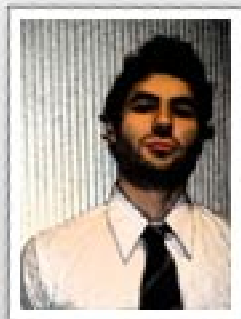
OPS!FORUM
.COM.BR

NERDS
SOMOS
NOZES

Uebba

Pixel3
editora digital

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura



Sobre o cloud gaming

Também conhecido como "Computação em Nuvem", cloud computing é o englobamento, armazenamento e/ou processamento de dados em máquinas compartilhadas através da internet. Um exemplo é o Google Docs, que armazena seus arquivos e pode ser acessado por qualquer PC conectado à internet. Este ano foi lançado para teste o conceito aplicado no mundo dos games, o Cloud Gaming. Como funciona? O jogador envia seus comandos através da rede, uma máquina não-local roda o jogo, processa os comandos e retorna através de streaming a tela do jogo ao gamer. Por não exigir processamento quase nenhum da máquina local, é possível rodar jogos pesadíssimos em sistemas mais fracos como netbooks e smartphones. É lógico que esta ideia é inviável hoje em dia, principalmente no Brasil onde a largura da banda e lags tornariam impossível tal sistema, mas já existem redes em teste vários lugares dos Estados Unidos e, apesar do alto custo e delay na interpretação dos comandos, os gringos dizem que funciona razoavelmente bem. Quem sabe daqui a 10 anos não teremos mais consoles e sim mega-centros de games enviando tudo por streaming? Eu particularmente duvido por causa do delay que mata qualquer jogabilidade, mas é uma tendência que não deve ser ignorada, principalmente no mercado de jogos casuais.

Raphael Cabrera

Agradecimentos:
Pedro C. Vasconcelos
Luiz Fernando Meireles
Alexo Mello

ISSN 2175 - 4071

Revista Arkade- Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br



SUMÁRIO


APB


Monkey Island 2: Special Edition


Dragon Quest IX

Transformers: War for Cybertron


God of War: Ghost of Sparta


Medal of Honor

CARTAS

COMO FAZER UM BOM REVIEW?

Olá pessoal da Arkade, tudo joia? Eu sou um grande fã da revista, e lógico, adoro games desde criança. Eu gostaria de fazer analises de jogos, mas não sei como fazê-las de uma maneira mais profissional. Gostaria de saber se vocês não tem algumas dicas de como eu devo fazer. Eu jogo apenas jogos de PC, que é minha plataforma preferida. **Leandro**

Arkade - Olá, Leandro. Para fazer um bom review, o importante é deixar de lado suas preferências pessoas e estar aberto a qualquer tipo de jogo. Além disso, procure esmiuçar o jogo, analisar cada detalhe separadamente e, depois, num todo. Espero que tenhamos te ajudado!

ARKADE EM PAPEL

Sou gamer das antigas e essa revista é muito boa. Sou do tempo da Ação Games e Super Game Power. Vocês poderiam pensar um dia em lançar ela em banca no papel. **Alessandro**

Arkade - Pode ter certeza que já pensamos nisso, Alessandro. Infelizmente a distribuição é um pouco mais complicada do que parece, então este projeto terá que ficar para o futuro.

COLABORADORES

E ae galera da Arkade, gostaria de saber se vocês publicam textos de leitores, porque tenho interesse em enviar alguns reviews que fiz para vocês. **Marcos L.**

Arkade - A Arkade está sempre aberta a novos colaboradores, vocês podem enviar matérias de sua autoria para o email contato@arkade.com.br, se gostarmos do seu texto, ele será publicado na revista ou mais provavelmente no blog e você será adicionado como colaborador oficial da Arkade.

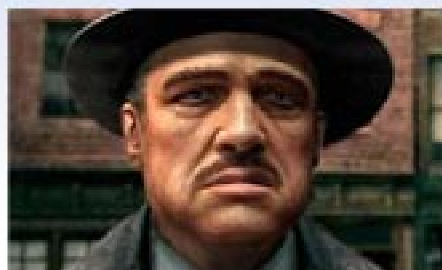
MORTAL KOMBAT

Olá, vi que na seleção falando tudo sobre a E3, vocês disseram apenas uma vez a palavra "Mortal Kombat" esperava que vocês fizessem algo pra ele em uma outra revista. **Weliton J.**

Arkade - Nós também estamos ansiosos para o lançamento do novo Mortal Kombat, mas ainda não temos tanto material para poder fazer um preview. Tenha certeza que assim que conseguirmos mais algumas informações sobre o game, faremos uma matéria sem dúvida.

Envie sua carta para **contato@arkade.com.br**
Se preferir, comente no nosso blog em **arkade.com.br**
Siga-nos no twitter: **twitter.com/revistaarkade**

CURIOSIDADE



O ator Marlon Brando gravou os diálogos para game Godfather (O Poderoso Chefão) um pouco antes de morrer, mas, infelizmente, as faixas de áudio não puderam ser usadas devido a sua voz debilitada pela idade. Brando morreu antes de ver o jogo finalizado, no dia 1 de Julho de 2004.



EASTER EGGS

Na fase "Loose Ends" do modo Campanha de Modern Warfare 2, suba as escadas até o segundo andar e vá até o banheiro. Dentro da banheira, você encontrará uma boneca inflável! Aparentemente o vilão Makarov andou se divertindo por ali.



JOGOS EM FLASH - SCREW THE NUT

Screw the Nut é um jogo em flash dos mais simples - mas também um dos mais viciantes. O seu objetivo é fazer com que a porca chegue até o parafuso. Para isso, você deve ir deletando as peças e torcendo para que a porca siga o caminho desejado. Conforme o jogo avança, o desafio aumenta - surgem peças que não somem, peças que caem quando clicadas, bolas de borracha e até mesmo canhões deverão ser utilizados para resolver os puzzles! Como não há limite de tentativas, você pode tentar cada fase quantas vezes quiser. Quanto mais rápido e em menos tentativas você resolver os quebra-cabeças, mais pontos você ganha. Com 25 fases no total, Screw the Nut é uma boa pedida para matar uns minutinhos de tédio na faculdade, no trabalho ou em casa.

CULTURA: ZUMBILÂNDIA

Como se comportar em um mundo dominado por zumbis? Não, não estamos falando do Guia de Sobrevivência a Zumbis, que você conferiu nesta mesma seção na edição 6. O assunto desta vez é o filme Zumbilândia (2009), que traz Woody Harrelson, Jesse Eisenberg, Emma Stone e Abigail Breslin nos papéis principais. Eisenberg faz o papel de Columbus, um nerd que vive trancafiado em seu apartamento até o dia em que sua vizinha pede para dormir lá. A menina então vira um morto-vivo e Columbus descobre o surto de zumbis que assola o mundo todo. A caminho da casa de seus pais (que vivem em Columbus, Ohio), ele conhece Tallahassee (Harrelson), um homem que vive matando zumbis porque não tem mais motivo para viver e se diverte assim. A relação dos dois não começa com o pé direito e só piora quando eles conhecem as irmãs Wichita (Stone) e Little Rock (Breslin), que roubam suas armas e seu carro. Os quatro, meio que a contragosto, passam a conviver juntos, todos com destino a Los Angeles, já que Wichita quer dar uma última diversão para Little Rock, que é brincar num parque de diversões. Obviamente, toda esta viagem não será tranquila com o país todo infestado por zumbis.



Zumbilândia é repleto de referências à cultura pop atual: Columbus começa o filme jogando World of Warcraft; o filme todo referencia filmes antigos como Dawn of the Dead, Os Caça-Fantasmas e outros; os personagens conversam sobre coisas como Hannah Montana, Titanic, etc. Um fato curioso é que o nome de cada um dos quatro protagonistas é o nome de uma cidade nos Estados Unidos - geralmente a cidade de onde eles vieram ou para onde estão indo. Além disso, Columbus revela durante o filme 10 de suas "regras de sobrevivência", que vão desde "faça exercícios físicos" até "não seja/seja um herói". Para concluir, uma observação para gamers: qualquer semelhança entre Zumbilândia e os games Left 4 Dead não deve ser mera coincidência.

Cloud Strife

Cabelo loiro espetado, olhos com uma estranha coloração azul, roupa de cor preta e uma espada de lâmina de tamanho exagerado. Estas são as marcante características de Cloud Strife, o personagem principal de Final Fantasy VII e, possivelmente, o mais famoso de toda a série.

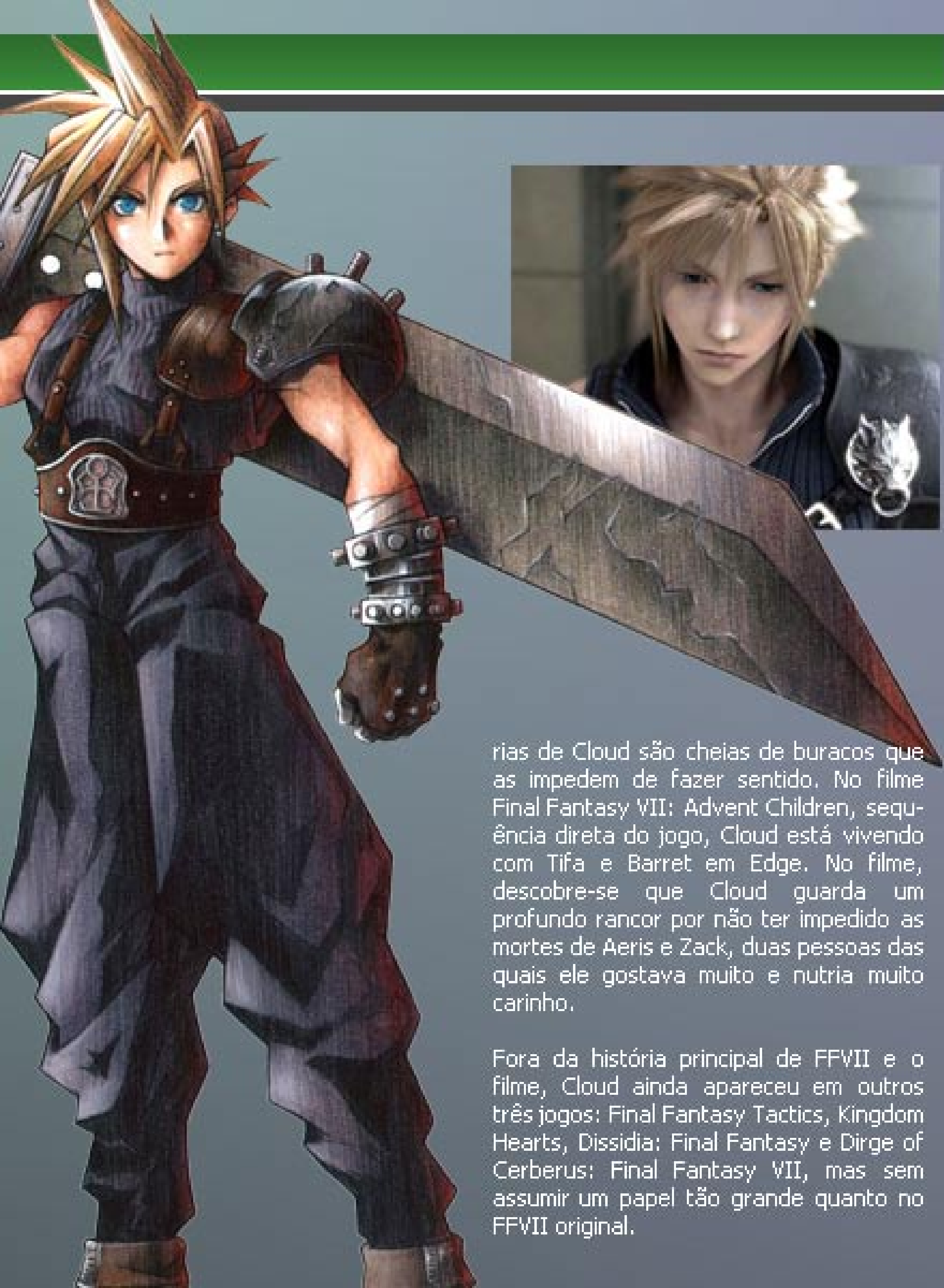


Em Final Fantasy VII, Cloud é a força central na qual é construída toda a narrativa. No início, Cloud é apresentado como um mercenário ex-soldier que carrega um ar desinteressado e uma Buster Sword, a tal espada de lâmina exagerada. Durante uma missão em que ele ajuda o grupo anti-Shinra Avalanche, ele encontra uma jovem mulher com o nome de Aeris Gainsborough, que é perseguida pelos Turks por ser descendente de uma tribo ancestral chamada Cetra.



No começo do jogo, o passado de Cloud é um mistério. Ele diz que estava na cidade de Nibelheim com Sephiroth (o grande inimigo de FFVII) quando Sephiroth descobriu suas origens como experimento da Shinra e, subsequentemente transformado pela ira, massacrou os habitantes da cidade. Após encontrar Tifa Lockhart, sua amiga de infância, ferida, Cloud atacou Sephiroth. Ainda assim, as memó-





rias de Cloud são cheias de buracos que as impedem de fazer sentido. No filme Final Fantasy VII: Advent Children, sequência direta do jogo, Cloud está vivendo com Tifa e Barret em Edge. No filme, descobre-se que Cloud guarda um profundo rancor por não ter impedido as mortes de Aeris e Zack, duas pessoas das quais ele gostava muito e nutria muito carinho.

Fora da história principal de FFVII e o filme, Cloud ainda apareceu em outros três jogos: Final Fantasy Tactics, Kingdom Hearts, Dissidia: Final Fantasy e Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, mas sem assumir um papel tão grande quanto no FFVII original.



MAGIC: THE GATHERING

SAIBA MAIS SOBRE O JOGO DE CARTAS CRIADO A 16 ANOS QUE É ICONE DA CULTURA NERD NO MUNDO INTEIRO

Trading card games - jogos de cartas colecionáveis em português - são jogos em que você, munido de um baralho especial, duela com um ou mais amigos em diversos tipos de batalhas. Alguns jogos famosos neste estilo são Pokémon, Yu-Gi-Oh e até mesmo World of Warcraft: TCG (que fez mais sucesso nos Estados Unidos). Mas nenhum deles existiria se não fosse Magic: The Gathering, o primeiro e mais famoso TCG criado.



A história de MTG

Magic: The Gathering foi criado em 1991 pelo então professor de matemática Richard Garfield, que contava com a ajuda de seus alunos para inventar e refinar as características do jogo. Na época, Garfield encontrou com Peter Adkison, então presidente da Wizards of the Coast, e expôs a ideia do trading card game para ele. Adkison topou na hora e, dois anos depois, em 5 de Agosto de 1993, Magic foi lançado.

O sucesso do jogo foi estrondoso, ganhando até mesmo uma re-edição e sua primeira expansão, Arabian Nights, ainda em 1993. Desde então, são 12 conjuntos básicos de cartas e 53 expansões, cada uma delas com uma história, personagens, criaturas e mitologia próprias. Além disso tudo, ainda existem séries diferenciadas, como Unglued, uma expansão com cartas que infringem as regras do jogo, e Unhinged, uma expansão que parodia as cartas de outras expansões e que estipula regras bizarras, como ter que vencer uma queda de braço para utilizar determinado efeito.

Em 1996, a Wizards of the Coast criou o Magic Pro Tour, um circuito de torneios que premia os melhores jogadores de Magic com consideráveis quantias em dinheiro. Em 2009, por exemplo, o principal prêmio do Pro Tour foi de 40 mil dólares. Desde então, a empresa já distribuiu mais de 30 milhões de dólares em prêmios para vencedores. Dois brasileiros já ganharam Pro Tours até hoje: Carlos Romão, campeão em Sydney, Austrália, em 2002, e Paulo Vitor Damo da Rosa, campeão em San Juan, Porto Rico, em 2010.

Características

As cartas de Magic: The Gathering são divididas em cinco cores (Branco, Azul, Preto, Vermelho e Verde) e quatro raridades identificadas pelo símbolo da coleção ou expansão: comum - símbolo negro, incomum - símbolo prateado, rara - símbolo dourado e rara mítica - símbolo alaranjado. Esta última raridade foi a mais recente a ser criada, surgindo na expansão de 2008 Shards of Alara (Fragmentos de Alara). Existem ainda cartas douradas, que necessitam de manas de diferentes cores para serem invocadas - por exemplo, uma azul e uma verde. Ainda é possível encontrar cartas cujo custo de invocação pode ser pago por manas de cores diferentes, cujo símbolo é dividido na metade, com cada parte da bolinha representando uma cor.

Um deck básico de Magic consta de 60 cartas. Geralmente, 20 a 24 destas cartas são terrenos, que geram mana e servem para invocar criaturas, feitiços, encantamentos, mágicas instantâneas e artefatos. O restante você pode dividir como bem entender entre os outros tipos de cartas. Cada carta possui um custo de invocação. Por exemplo, uma carta com 1 ☀☀ como custo de invocação necessita de 3 terrenos para ser jogada, sendo que dois deles precisam ser planícies (terrenos da cor branca).



Branco é a cor da paz, tranquilidade e saúde. Suas principais características são criaturas pequenas, mas fortes coletivamente; encantamentos de proteção e mágicas para ganhar vida. Seu problema é ser muito focado na defesa e, dependendo do baralho, ter problemas para atacar.



Preto é a cor da destruição e da morte. Seus feitiços são conhecidos por destruírem criaturas, descartarem cartas e fazerem todos os jogadores perderem pontos de vida. Como sempre busca vencer a todo custo, o preto tem acesso a várias habilidades, mas isso às vezes tem um custo indesejável.



Quem usa o Vermelho busca sempre dar a maior quantidade de dano possível no menor tempo possível. A principal característica de suas criaturas é o ímpeto, que as permite atacar logo quando entram em campo. Tanta velocidade, no entanto, acaba fazendo com que decks vermelhos percam força no decorrer das batalhas.



O Verde é a cor da natureza e dos animais. É a cor com o maior número de criaturas e com os bichos mais fortes do jogo (mas não necessariamente os melhores). Apesar de tanto poder de ataque, é a cor com menor variação de estratégia e peca pela aparente falta de criaturas voadoras.



Um baralho Azul é conhecido por controlar o jogo, forçando o descarte de cartas e anulação de mágicas. A maioria de suas criaturas são fracas, mas contam com habilidades como Voar que facilitam na hora da batalha.



Existem ainda cartas multicoloridas que misturam características de dois ou mais cores e artefatos que são cartas incolores e que podem se encaixar em qualquer baralho pois seu custo de invocação pode ser pago com qualquer cor.

Conheça o campo de jogo

Cria

São a
do jog







Encantamentos e artefatos

São cartas que estabelecem "condições" de jogo ou dão novas habilidades para criaturas, jogadores ou terrenos.



Terrenos

São eles que irão gerar as manas necessárias para invocar as outras cartas. Para gerar as manas, é necessário virar o terreno, estes são desvirados no inicio do turno do jogador.

de Magic: The Gathering

turas

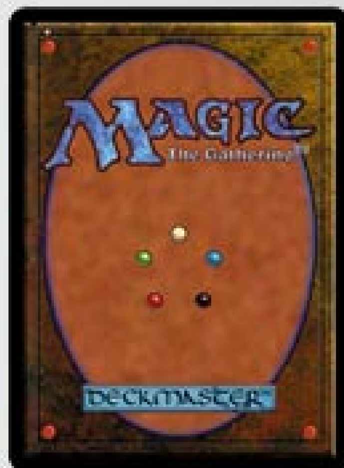
principal fonte de ataque e defesa
go. Podem ter habilidades especiais.

Deck

É sua principal fonte de magias, de onde o jogador compra suas cartas.









Cemitério

É onde ficam as cartas já utilizadas ou destruídas.



Curiosidades e fatos sobre Magic: The Gathering



• Existe um conjunto de cartas chamado Power Nine que são tidas como nove das cartas mais raras do jogo todo. São elas: Black Lotus, Mox Pearl, Mox Sapphire, Mox Jet, Mox Ruby, Mox Emerald, Ancestral Recall, Time Walk e Timetwister.

A carta mais cara de todas é a Black Lotus, cujo preço varia de 700 até 2.000 dólares. Em 2005, um colecionador chegou a pagar 20.0000 dólares por uma Black Lotus em perfeito estado.

• Entre 1995 e 2002, a Wizards of the Coast não produziu ou refez cartas que tivessem as palavras Demon (demônio) ou Devil (diabo) devido a alegações de ocultismo por grupos religiosos



• O nome da criatura Phelddagrif é um anagrama de Garfield Ph.D (Richard Garfield, criador de Magic, era Ph.D em Matemática)

• Em 1998 foi lançado o jogo Havic: The Bothering, uma paródia não oficial de MTG de qualidade duvidosa e que deixou de ser comercializada em pouco tempo.

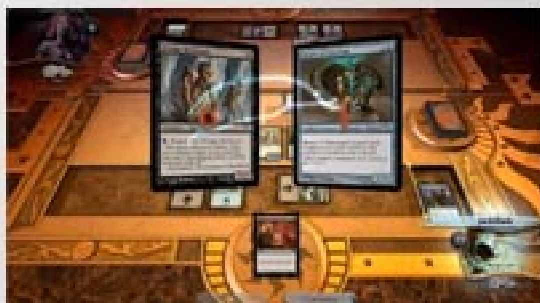
• A coleção básica com o maior número de cartas até hoje é a Quinta Edição, com 449 cartas. A maior expansão é a Espiral Temporal, com 422 cards.



• Existe uma carta que só possui uma cópia: trata-se da 1996 World Champion, feita em homenagem ao primeiro campeão mundial de MTG, Tom Chanpheng. Ela está num case de acrílico na casa de Chanpheng.



• A carta com maior custo feita até hoje é a criatura artefato Draco, que custa 16 manas incolores para ser invocada.



• MTG já inspirou nove jogos de videogame até hoje.

Entrevista - Paulo Vitor Damo da Rosa

Para algumas pessoas, jogar Magic deixou de ser apenas um passatempo para virar uma profissão. Este é o caso de Paulo Vitor Damo da Rosa, gaúcho de 22 anos que joga MTG profissionalmente desde 2006 e que ganhou o último Pro Tour, realizado entre os dias 28 e 30 de maio em San Juan, Porto Rico. A Arkade conversou com Paulo sobre sua história com o jogo, seus títulos e sua vida além do Magic.

Arkade: Quando e como você começou a jogar Magic profissionalmente?

Paulo: O meu primeiro Pro Tour foi em 2003, mas o jogo se tornou mesmo uma profissão a partir de 2006, que foi quando eles começaram a pagar a passagem para quem ganhasse os classificatórios, então eu pude jogar todos os torneios da temporada e consegui vários benefícios para as temporadas seguintes.



Arkade: Conte-nos um pouco sobre como foi o Pro Tour de San Juan, no qual você se sagrou campeão mundial.

Paulo: O Pro Tour foi uma experiência legal, tanto pelo campeonato como pela viagem. Eu não conhecia Porto Rico, então eu me juntei com outros dez amigos de vários países, e nós alugamos uma casa enorme para passar os dias antes do Pro Tour, pra conhecer o lugar e treinar pro campeonato. O campeonato em si foi bem interessante, porque nós tínhamos um baralho muito bom, mas eu perdi as primeiras duas partidas, então comecei bem desanimado. Depois tive que ganhar 13 das 14 seguintes, e consegui entrar no top 8, que é eliminatória simples. Na primeira rodada eu tive que jogar contra um dos que dividiu a casa comigo (3 dos 8 primeiros eram de lá) e foi a partida mais difícil, além de ser a que eu fiquei mais nervoso porque eu historicamente sempre perdia nessa parte, mas no final consegui ganhar de 3-2. A semi-final foi mais tranquila e eu ganhei de 3-1 e a final foi difícil, mas acabei ganhando do meu oponente francês por 3-2. Foi ótimo, um senso de dever cumprido, até agora não acredito que eu ganhei.

Arkade: Quais as principais diferenças entre o campeonato brasileiro de MTG e torneios internacionais como o Pro Tour?

Paulo: Olha, as principais diferenças são que os internacionais são muito mais difíceis e o prêmio é muito maior. O campeonato brasileiro, que é o maior campeonato nacional, tem sempre em torno de 100 pessoas - os Pro Tours geralmente tem 400 e os Grand Prix chegam a 2000, então só pelos números já seria mais difícil ir bem, mas no geral os jogadores são melhores e as pessoas se preparam muito mais. Nos internacionais também tem toda aquela coisa de dormir mal por causa do fuso horário, jetlag, a comida ser diferente, etc.



Arkade: Depois de dois títulos de campeão brasileiro, seis Top-8 e um título no Pro Tour com apenas 22 anos, você é tido até mesmo pela Wizards of the Coast como um dos jogadores mais promissores de Magic. O que você acha disso?

Paulo: Sinceramente, acho o máximo. É muito estimulante você saber que todo o seu esforço está se refletindo em resultados, faz você se esforçar mais e é legal saber que eu sou muito bom em alguma coisa e que tem gente que valoriza e reconhece isso.

Arkade: Para você, quanto de Magic é habilidade e quanto é pura sorte?

Paulo: Olha, é difícil quantificar; as vezes o oponente tem muita sorte e não tem o que você fazer, mas em muitos dos casos a pessoa precisa ter sorte porque jogou errado, se jogasse perfeitamente não precisaria, ou então o oponente só teve a chance de ter sorte porque você não jogou bem. Em um campeonato, você pode perder várias rodadas, então a sorte fica um pouco diluída, e geralmente as mesmas pessoas estão sempre indo bem, então acho que a habilidade conta bem mais.

Arkade: Você joga outros tipos de jogos? Quais são os seus favoritos?

Paulo: Jogo, sempre joguei um monte de jogos. No momento eu jogo bridge, que é um outro jogo de cartas, e Defense of the Ancients de vez em quando, embora já tenha jogado bem mais, além de truco na faculdade e esse tipo de coisa. Já joguei bastante Diablo II também.



Arkade: Além do jogo de cartas, Magic também possui versões em videogames. O que você pensa sobre estes games?

Paulo: Não gosto muito das versões em videogame, porque elas geralmente são muito limitadas nas cartas que você pode usar e ainda não existe uma inteligência artificial que consiga imitar um bom jogador. Antigamente existia um jogo chamado Shandalar que era quase que um RPG, você saía derrotando monstros e encontrando tesouros (no caso cartas pro seu baralho), esse era bem legal mas é bem ultrapassado e a inteligência artificial era péssima.

Arkade: Para encerrar, você teria alguma mensagem para os jogadores iniciantes em Magic que pensam em disputar torneios como você?

Paulo: Olha, pra ficar bom não tem jeito, tem que jogar muito. Acho que a pessoa precisa ir participando de campeonatos, mesmo que não tenha muita chance, porque senão ela nunca vai se acostumar. Boas opções se você não tem uma loja por perto ou amigos que joguem, são o Magic Online e o Magic Workstation, que são programas que deixam você jogar pela internet. Também é importante ler artigos dos jogadores bons, e estar sempre atento ao que está acontecendo, às coberturas dos campeonatos importantes e às novas cartas lançadas.

PS3, X360, PC

TRANSFOR[...] WAR FOR CYB[...]

GUERRA PELO PODER

ACTIVISION E HIGH MOON SE ALIAM PARA RECRIAR A GUERRA ENTRE AUTOBOTS E DECEPTICONS PELO MUNDO DE CYBERTRON

Ao decorrer dos anos, os fãs da série Transformers eram sujeitados a jogos abaixo da média, com defeitos de gráficos e jogabilidade. Quando foi anunciado Transformers: War for Cybertron, o receio geral era que este seria mais um jogo ruim a levar o nome dos robôs alienígenas. Entretanto, para a sorte geral de fãs e gamers, o que temos é na verdade um bom jogo, com um multiplayer divertido e uma história muito interessante.

War for Cybertron traz, como o nome implica, a guerra entre Autobots e Decepticons pelo controle de Cybertron, seu planeta natal. A história do jogo, reconhecida pela Hasbro como pertencente ao cânon (história oficial), ainda revela alguns fatos pouco explicados para os fãs, como a ascensão de Optimus, o líder dos Autobots, ao posto de Prime e a traição de Starscream que passa a fazer parte dos Decepticons.

Por sinal, a preocupação da High Moon Studios (desenvolvedora do jogo) em manter War for Cybertron fiel à primeira geração dos Transformers é notável. Ainda que alguns fãs possam reclamar que Soundwave se transforme em uma espécie de caminhão ao invés de um jato, todos os personagens ganharam uma modernização muito bem-vinda, mas sem perder características marcantes: Bumblebee continua amarelo, Optimus Prime mantém a pintura azul e vermelha e Megatron e Starscream continuam se estranhando. Tanto detalhismo e apega à história se refletem nos gráficos: Cybertron é muito bem desenhada e a sensação que o mundo está em perigo está ali o tempo todo.

TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON

Ação, 10 jogadores online

Se a parte gráfica é praticamente impecável, o mesmo não podemos falar da jogabilidade, que alterna altos e baixos. Os controles são muito bons, não variando do que estamos acostumados a ver, com um grande equilíbrio entre combate corpo-a-corpo e o tiroteio. Onde War for Cybertron peca é durante as fases do modo singleplayer, que perdem pontos por serem repetitivas e, por consequência cansativas. Mesmo quando você entra numa fase diferente - como a parte em que você tem que escoltar Ratchet - a inteligência artificial não colabora (na dita fase, por exemplo, a preocupação dos Decepticons inimigos não está em destruir Ratchet e sim em destruir você).



Aliás, a inteligência artificial deixa a desejar durante vários pontos do jogo. Durante uma das batalhas contra um chefão, um dos meus companheiros controlados pela IA ficava parado no meio do campo de batalha, sem cobertura nem nada que o protegesse. Os chefões, por sinal, dificilmente darão trabalho para o jogador. Para derrotá-los, basta identificar o padrão dos ataques inimigos e acertar os pontos fracos na hora certa. O problema é que tais batalhas são um exercício de paciência, algumas durando mais de meia hora para terminar.



Falar de Transformers sem mencionar a transformação dos robôs seria uma heresia. Para o mérito da High Moon, mudar de forma não é apenas um detalhe e sim um elemento essencial da jogabilidade.

TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON



As fases são elaboradas para o jogador saber utilizar os formatos de robôs e veículos e saber quando mudar de um para outro. Outro aspecto positivo da jogabilidade é que a campanha força o jogador a jogar metade dela com os Autobots e outra metade com os Decepticons, podendo conhecer melhor os robôs dos dois lados.









Todos os personagens ganharam uma modernização muito bem-vinda, mas sem perder características marcantes: Bumblebee continua amarelo e Optimus Prime mantém a pintura azul e vermelha



Para melhorar um pouco a fraca inteligência artificial, a alternativa é apelar para o multiplayer cooperativo local, que permite que dois jogadores joguem simultaneamente a campanha. Mas o grande destaque do multiplayer está na parte competitiva, que coloca até dez jogadores disputando online ao mesmo tempo. Misturando aspectos de Unreal Tournament com Team Fortress, War for Cybertron é um dos jogos com melhor multiplayer online deste ano. São quatro classes diferentes: Leaders, Soldiers, Scouts e Scientists, sendo que os três primeiros viram veículos terrestres (caminhão, tanque e carro, respectivamente) e os Scientists podem se transformar em jatos.

O multiplayer online não permite a utilização dos robôs conhecidos, sendo que cada jogador deve criar o seu próprio Transformer por meio de perks e customização. São sete modos de jogo diferentes: Escalation, onde o jogador deve enfrentar ondas e mais ondas de inimigos; Deathmatch; Team Deathmatch; Conquest, onde jogadores têm que "capturar" spawnpoints adversários; Countdown to Extinction, onde cada time tem uma bomba e deve colocá-la na base adversária; Power Struggle, que é a versão robótica de "capture a bandeira"; e Code of Power, onde os times disputam em rounds de dois minutos e meio o controle de uma arma gigante.





TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON









Apesar de estar longe da perfeição, Transformers: War for Cybertron é possivelmente o melhor jogo da saga dos robôs alienígenas, muito graças ao seu bom e viciante modo multiplayer e sua preocupação com a fidelidade à história. Não é de espantar que, mesmo tendo sido lançado há pouco tempo, Activision, High Moon Studios e Hasbro já estejam negociando uma sequência.

Avaliação

Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★☆

Nota Final: 83

PS3, X360, PC, iPhone, iPad

LeChuck's Revenge
MONKEY ISLAND
SPECIAL EDITION
2

UM CLÁSSICO REFEITO

REMAKE DE MONKEY ISLAND 2 TRAZ GRÁFICOS, JOGABILIDADE E ÁUDIO RENOVADOS, MAS MANTÉM SEU CHARME ORIGINAL

Houve um tempo em que os jogos de aventura não tinham tanta ação quanto os atuais. Na década de 90, época que alguns dizem ser a época dourada dos games de PC, existia um conceito bem diferente do adventure popular de hoje em dia. Em sua maioria produzidos pela LucasArts e pela Sierra, estes jogos eram os chamados "point and click" adventures, algo semelhante a um puzzle misturado com aventura, onde o jogador deveria resolver quebra-cabeças e interagir com objetos e personagens para avançar na história.

MONKEY ISLAND 2: SPECIAL EDITION

Adventure, 1 jogador





Um dos primeiros destes games foi "The Secret of Monkey Island", jogo que conta a história de Guybrush Threepwood, um aspirante a pirata que, com a ajuda de outros companheiros e até de uma feiticeira vudu, deveria navegar os 7 mares e enfrentar o pirata fantasma LeChuck para resgatar sua amada Elaine. Pela grande semelhança, muitos dizem que a história de Monkey Island foi o que inspirou a série blockbuster Piratas do Caribe.

A série já havia recebido um remake do seu primeiro título em 2009 e agora é a vez da segunda versão do jogo, originalmente lançada em 1991, também receber um remake, com novos gráficos, áudio e muito conteúdo extra.


Library

Os puristas podem jogar a versão original do jogo, pois com o apertar de uma tecla é possível trocar para o modo clássico, excelente para mostrar as diferenças entre as versões



Neste jogo, o pirata tem o objetivo de encontrar o Big Whoop, um tesouro misterioso com localização desconhecida. O jogo é totalmente fiel ao antigo (afinal, é um remake) mas seu ótimo upgrade de gráficos e áudio o torna um título renovado. Os puristas ainda podem jogar a versão original, pois com o apertar de uma tecla é possível trocar para o modo clássico, ótimo para mostrar as diferenças entre as versões.

A nova versão traz várias mudanças da versão clássica. Os gráficos foram refeitos com extrema beleza e detalhismo, as falas foram todas dubladas e o som ambiente está excelente. Os controles também foram melhorados: ao clicar num objeto, um número reduzido de interações são mostrados, excluindo as opções impossíveis (tais como "Falar com - Panela de Sopa"). Nos consoles, os controles foram remapeados para melhorar a jogabilidade - Guybrush se movimenta através do stick analógico. Além disso, um sistema de dicas pode ajudar quando o jogador se sentir perdido com os desafios por vezes malucos do jogo.

O jogo ainda possui comentários dos criadores e também libera achievements e artworks tanto do jogo original quanto da versão remake. Apesar da séria Ilha dos Macacos ter sido um pouco "queimada" pela venda de direitos e publicação de títulos de baixa qualidade, MI2 Special Edition leva o jogador às origens da série de forma incrível. Entretanto, um ponto



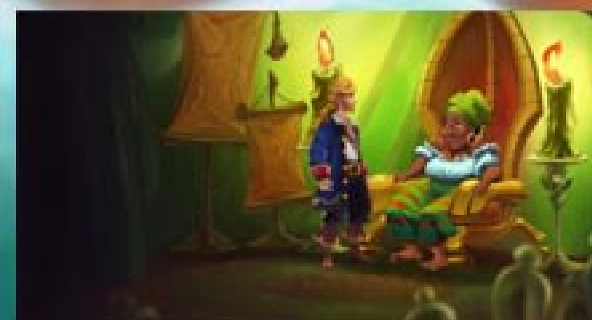




MONKEY ISLAND 2: SPECIAL EDITION







negativo para o público brasileiro é que é obrigatório ter pelo menos um nível básico de inglês para progredir no jogo, já que muitas partes envolvem diálogos para tomar decisões.

O mais interessante é que estes remakes podem ser os primeiros de muitos outros, e é possível que vejamos ainda outros destes clássicos refeitos, tais como Day of the Tentacle, The Dig ou Full Throttle, ou, melhor ainda, títulos novos com esta mesma dinâmica de jogo, algo que está praticamente esquecido atualmente.

The Secret of Monkey Island 2: LeChuck´s Revenge Special Edition está disponível na Steam, PSN, Xbox Live e também na App Store, para iPhone e iPad. Este título é altamente recomendado aos que procuram algo com gameplay diferente do que está disponível atualmente e obrigatório aos saudosistas que jogaram a primeira versão.

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★½

Nota Final: 90

PC

APB

ALL POINTS BULLETIN

POLÍCIA-E-LADRÃO ONLINE

APESAR DE PROMISSOR, APB SE MOSTRA UM GAME COM ALGUMAS FALHAS NA JOGABILIDADE

Um jogo dos mesmos desenvolvedores de Crackdown e dos criadores de Grand Theft Auto dificilmente seria algo ruim, certo? Errado. APB é um MMO desenvolvido pela Realtime Worlds que falha ao tentar levar a fórmula de sucesso da franquia GTA para o campo dos MMOs - tudo graças a uma jogabilidade fraca, repetitiva e que se torna, com o tempo, frustrante.

A essência de APB (que significa All Points Bulletin - um boletim com informações sobre um suspeito ou procurado) é um grande jogo de polícia e ladrão online, situado na cidade fictícia de San Paro. Ao criar seu personagem, você escolhe sua facção: Criminal (os ladrões) ou Enforcer (não necessariamente policiais, mas uma espécie de vigilantes). A partir daí, basta entrar nas missões ao lado de três outros companheiros de facção e (tentar) se divertir.

APB: ALL POINTS BULLETIN

Ação, MMO









As missões são divididas em fases, nas quais você deve cumprir alguns objetivos ou defender tais objetivos dos outros jogadores. Na fase final de cada missão, você provavelmente terá que defender uma localização ou então pegar um item e segurá-lo até o final do tempo. Parece divertido e até é, principalmente nas primeiras horas de jogatina. O problema é que com o tempo você vai descobrindo falhas das mais diversas. Exemplo: se a missão necessita que você mantenha um item em sua posse até o final, basta pegar o dito item, roubar um carro e sair correndo pela cidade. A não ser que você bata o carro, você ganhou.



Se tiver que defender um lugar em específico, garanta que você é o primeiro a chegar lá, pois geralmente quem chega antes pode ficar "camperando" e defendendo o ponto bem tranquilo. Aliás, cada vez que o seu personagem morre, você dá respawn em lugares cerca de 200 metros longe da missão - o que causa todo um processo chato e repetitivo de tentar chegar o mais rápido possível ao lugar da missão.



Mas nem tudo é ruim em APB. O tão falado modo de customização do game é incrível e certamente fará com que jogadores percam horas aperfeiçoando e modificando seu personagem. É possível criar avatares de qualquer altura, peso, raça ou cor de pele (menos uma mulher gorda - curiosamente, não há como criar uma) e ainda com diversas opções de cabelo, barba, piercings, tatuagens, acessórios e







roupas. O único porém é que muitos dos itens para customizar os personagens só são liberados durante o jogo, forçando o gamer a participar das missões para ter um personagem altamente personalizado.

Os gráficos do jogo são bons e fazem jus às expectativas, mas contam com um defeito bizarro. Se APB for jogado em algum sistema operacional de 32 bits, o game misteriosamente trava os gráficos no nível mais baixo. Para mudar isso, só buscando um hack na internet - o que é minimamente curioso (para não dizer decepcionante).

O que mais decepciona em APB não são as missões repetitivas ou as falhas na jogabilidade e nos gráficos. É o potencial perdido. O game tinha tudo para ser um dos melhores MMOs do ano, mas a "maldição" dos jogos que ficam muito tempo em desenvolvimento (APB passou 5 anos no forno) parece ter atingido este game também. APB diverte? Sim, mas por pouco tempo. A partir daí, a experiência toda se torna frustrante e decepcionante.

Avaliação

Categoria	Estrelas
Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★★☆☆
Diversão	★★★☆☆
Audio	★★★½☆

Nota Final: 68

DS

DRAGON QUEST IX
Sentinels of the Starry Skies

TRADIÇÃO REFORMULADA

DQIX MANTÉM A TRADIÇÃO DA SÉRIE, MAS ADICIONA UM BOM MODO MULTIPLAYER À CONSAGRADA FÓRMULA

Dragon Quest é uma das séries de JRPG de maior sucesso tanto no oriente quanto no ocidente, mas que pouco varia de jogo para jogo. Em Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies, a fórmula da série não muda, mas traz uma novidade muito bem vinda para a franquia, que é o multiplayer local para até quatro jogadores.

DQIX começa com o jogador criando o seu próprio personagem através de um sistema de criação simples e fácil de usar, no qual o gamer pode escolher sexo, cabelo, roupa e outras tantas característi-cas. Depois de criar seu personagem, o jogo começa efetivamente. Você é um membro de uma raça angelical de guardi-ões que cuidam dos mortais e coletam as manifestações de agradecimento e fé dos humanos para alimentar a árvore Yggdra-sil. O objetivo é fazer Yggdrasil render frutos, pois o fruto da árvore significa que os guardiões irão ascender para o trono do Todo-Poderoso (Almighty). O que acontece é que, quando Yggdrasil dá os frutos, algo terrível acontece e o persona-gem do jogador, ao invés de ascender, se vê preso no mundo dos mortais como um humano. O objetivo, a partir daí, é desco-brir o que aconteceu de errado e tentar voltar para o plano dos guardiões.

QUEST IX: SENTINELS OF THE STARRY SKIES

RPG, 4 jogadores







Dragon Quest IX é extremamente tradicional perto de outros JRPGs. O jogador controla uma equipe de quatro personagens que vai explorando diversas cidades, labirintos e florestas. Durante as batalhas, o jogador dá ordens para cada personagem (exceto daqueles controlados pelo computador): ataque físico, magia, item, etc, e vê a ação rolando na tela de cima. Os personagens possuem diferentes "classes", chamadas aqui de vocações: Warrior (guerreiro), Mage (mago), Priest (padre), Thief (ladrão), Martial Artist (artista marcial) e Minstrel (bardo). A vocação básica do protagonista é Minstrel, mas ela pode ser modificada na Alltrades Abbey. Equipes geralmente são formadas por um Warrior, que cuida dos ataques físicos, um Mage para as magias e um Priest para curar os aliados. A quarta vaga fica a cargo do jogador. Ainda existem vocações bônus que podem ser liberadas durante o jogo.





O grande foco de DQIX é, sem dúvidas, o multiplayer. Você pode se juntar com até três amigos via conexão local, sendo que um dos quatro tem que agir como host. Os 4 jogadores podem explorar uma cidade ou dungeon à vontade, mas apenas o host pode avançar na história ou iniciar sidequests. Os convidados podem ajudar o host nas batalhas (inclusive se juntando a batalhas previamente iniciadas) e ficar com o XP e dinheiro conseguido. É um sistema fácil de usar, divertido e que premia e entretém os jogadores independentemente uns dos outros.







Apesar do multiplayer ser a grande novidade do jogo, ele é também o principal motivo pelo grande ponto negativo do jogo. Se você jogar apenas com personagens criados randomicamente pelo jogo, notará que eles não possuem uma história de background, perdendo muito em carisma. Como eles não dialogam com você, é difícil se envolver na história por completo. Mesmo que um ou outro atraia um pouco o seu interesse, como a fada Stella, Dragon Quest IX peca por não conseguir manter um alto nível de interesse na história.

Mesmo assim, Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies é um dos melhores RPGs disponíveis hoje em dia para o Nintendo DS. Nem mesmo a falta de carisma dos companheiros de equipe impedirá o jogador de perder algumas boas horas na frente do portátil. Um bônus para fãs da cultura japonesa é os desenhos sempre bons de Akira Toriyama, criador de Dragon Ball e que faz a arte para a saga de RPGs.

Avaliação

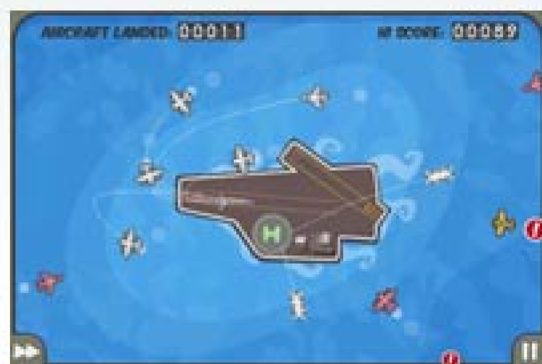
Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★½☆
Audio	★★★★☆

Nota Final: 82

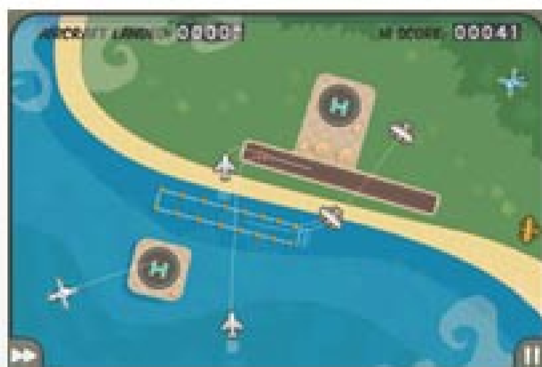
iPhone, iPad

Flight Control

Poucos jogos são tão viciantes quanto Flight Control, este jogo simples porém divertido da Firemint para iPhone e iPad. Nele, você assume o papel de um controlador aéreo e tem que ordenar o tráfego de aviões e helicópteros para que eles não batam e pousem em segurança. São três tipos diferentes de aeronaves no jogo: helicópteros, aviões pequenos e aviões grandes, cada qual com uma pista correspondente.



Para controlar as aeronaves, você as arrasta com o dedo para a pista correspondente. Para saber onde cada avião vai, é só ver a cor correspondente da pista: vermelho, amarelo, azul, etc. Quanto mais aeronaves você pousar com segurança, mais aviões e helicópteros surgirão, aumentando gradativamente a dificuldade do jogo. Simples, diferente e divertido - muito divertido.



Uma partida de Flight Control não leva muito tempo, o que é muito bom se você tem um tempo reduzido para jogar. Os gráficos, simplistas e coloridos, são agradáveis e a música parece ter sido retirada das trilhas sonoras de Fallout 3 e Bioshock. Se tivesse challenges, como ter que pousar inúmeras aeronaves em uma só pista, o fator replay aumentaria mais ainda.

Deficiências à parte, Flight Control é um dos jogos mais divertidos da App Store, tudo graças a sua premissa e jogabilidade simples. Caso você esteja cansado de games mais "hardcore" e queira algo mais simples, mas não menos divertido, Flight Control é a pedida, ainda mais pelo preço amigável de 99 centavos de dólar.

QUER CONTEÚDO DIÁRIO SOBRE O MUNDO DOS GAMES ?

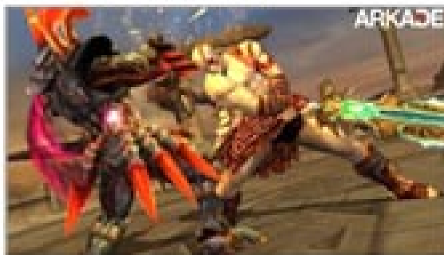
home sobre revista equipe dicionário contato

blog ARKADE games / tecnologia / cultura

rss

11 AGO 2009

MINI PREVIEW: SOUL CALIBUR BROKEN DESTINY – PSP



Soul Calibur: Broken Destiny será o primeiro jogo da série a chegar no PSP, o jogo também será o único que contará com a ilustre presença de **Kratos**, de God of War, como um lutador. O primeiro Soul Calibur foi lançado para Dreamcast, e devido ao seu grande sucesso foram produzidas várias versões desde então. Além de características já conhecidas da série como **armaduras quebráveis** e **golpes esmagadores**, o jogo terá também a opção de jogar **versus** através de uma rede Wi-Fi. O lançamento é previsto para o começo de Setembro. Se você é fã de jogos de luta, não deixe de conferir este.

Talvez faremos um review dele na edição de setembro, o que acham?

0 comentários

BUSCA

TÓPICOS RECENTES

MINI PREVIEW: SOUL CALIBUR BROKEN DESTINY – PSP

REALIDADE AUMENTADA – TENDÊNCIA DE GAMES PARA O FUTURO

VÍDEO IMPRESSIONANTE: TAIKO LASER INTELIGENTE

GATAS WII SPORTS GIRL

CAMA HI-TECH COM GAME, COMPUTADOR E TV EMBUTIDOS

CATEGORIAS

COMÉDIA

GATAS

MACETES

IPHONE / TELEFONIA

ACOMPANHE!

Nosso selo:



Recomendamos:



ACOMPANHE O NOSSO BLOG

WWW.ARKADE.COM.BR



blog

ARKADE

games / tecnologia / cultura

portal BOX

YES!! Nós teremos LIVE Brasil!

A espera finalmente acabou. Até o final do ano já poderemos contar com a tão sonhada LIVE. A princípio, ao que tudo indica, teremos o Games on Demand e conteúdo para os assinantes brasileiros, chat de voz, acesso ao Facebook e twitter, dentre outros. As especulações estão explodindo. Quanto custará? Qual a real vantagem em mudar? Poderei migrar a minha conta? Perderei o meu gamerscore?

Obviamente não temos ainda as respostas para todas estas perguntas. Mas o que queremos propor é que cada um se pergunte o que realmente seria bom que tivesse na nossa LIVE?

Poder pagar com o nosso cartão de crédito, comprar MS Points em lojas físicas, códigos de conteúdos adicionais, promoções voltadas para o nosso país, possibilidade para publicar os Indie Games, conteúdo da comunidade, etc. Como seria bom se isto fosse uma realidade?

Agora, o mais importante. Queremos muito, somos exigentes. Espelhamos-nos numa LIVE americana, abarrotada de conteúdos, promoções, serviços e tudo mais. Daí a pergunta. O que você fará para que possamos tornar este sonho e os nossos anseios em uma realidade como realmente queremos?

Eu já sei o que vou fazer e farei a minha parte. VOU MIGRAR.

E VOCÊ?

GOLDENEYE

Em 1995, Pierce Brosnan começou a fazer o papel de James Bond na série de filmes de ação mais famosa do mundo. A Rare, empresa que ficou famosa por lançar o jogo Donkey Kong Country, resolveu fazer um jogo baseado no filme, que inicialmente seria concebido para o SNES. O resultado saiu dois anos depois: Goldeneye, para Nintendo 64, foi um importante marco para os jogos de tiro em primeira pessoa e certamente tem uma das melhores opções de multiplayer do console.

A história é fiel à do filme. A reconstrução das localizações de filmagem é ótima e os inimigos são os mesmos. A seleção de fases inclusive é feita em uma película cinematográfica, demonstrando a intenção dos criadores em manterem-se atrelados à trama original. Uma mudança ou outra, como o nome das armas por exemplo, foram necessárias para dar mais coerência ao jogo, que não contempla exatamente todos os os momentos do filme. Goldeneye tem lá suas limitações, como a fraca inteligência artificial dos oponentes, mas tudo é completamente compreensível para um jogo da década de 90.





E 007





O ponto alto do game é, sem dúvida, o multiplayer. Com diversos cenários e personagens a escolher, a modalidade ainda dispõe de opções quanto ao estilo do combate. Tanto pode ser um entrave de facas apenas quanto um mega embate com metralhadoras, armas a laser, bazucas e minas de aproximação, uma arma traiçoeiramente adorável para sacanear o oponente desprevenido. E como o Nintendo 64 permite até 4 jogadores, a diversão é certa.

Goldeneye não é somente uma adaptação de um filme para o videogame, é também uma grande homenagem à série 007. Existem diversos conteúdos que podem ser liberados cumprindo fases em determinados tempos ou mediante outras exigências (era o início dos atuais "Achievements" em jogos). A golden gun de 007 contra o Homem da Pistola de Ouro, que mata com apenas um tiro e Jaws, o grandalhão com dentes de metal de 007 o Espião que Me Amava são exemplos. Outros cheats também podem ser habilitados, incluindo modos Big Head e Paintball, para terminar de esculhambar o serviço secreto britânico.

Ainda em 2010, o game ganhará um remake para Nintendo Wii, com Daniel Craig (ator que interpreta Bond atualmente) substituindo Brosnan no jogo. A nova versão terá gráficos e sons renovados, além de multiplayer online.

PSP



O PASSADO DE KRATOS

NOVO GAME PARA PSP REVELA MAIS DETALHES SOBRE A HISTÓRIA DO DEUS DA GUERRA

A trilogia God of War pode ter acabado no PlayStation 3, mas isto não quer dizer que a série não renda mais jogos. Aí está Ghost of Sparta que não me deixa mentir, mostrando o que aconteceu com Kratos entre o primeiro e o segundo jogos da trilogia principal.

O game, exclusivo para PSP, expande bastante a história de Kratos, mostrando inclusive pedaços de sua infância. Na sua busca para se livrar dos pesadelos que o atormentam, Kratos embarca numa jornada que revelará as origens de mundos sombrios e que finalmente lhe trará respostas sobre seu passado. A história começa com Kratos rumo à cidade perdida de Atlantis, mas não sem problemas: no caminho, o recém-proclamado Deus da Guerra terá que enfrentar o monstro marítimo Scylla, uma besta de seis cabeças com dentes afiadíssimos e facilmente um dos maiores inimigos que Kratos já enfrentou.

Além de Scylla, o Deus da Guerra já tem um outro inimigo confirmado pela Ready at Dawn (desenvolvedora do jogo) - e não será um inimigo tradicional: trata-se do Rei Midas, a figura mitológica que transformava tudo que tocava em ouro. Para derrotá-lo, o jogador terá que acertar todos os botões para que Kratos não vire uma grande estátua de ouro. Ao nocautear Midas, Kratos terá que levá-lo para uma cachoeira de lava para matá-lo, mas

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

Lançamento: 2010



não sem ter que lidar com criaturas parecidas com lobos durante o caminho. Se Midas começar a acordar, o jogador terá que dar mais umas porradas no rei para nocauteá-lo novamente.

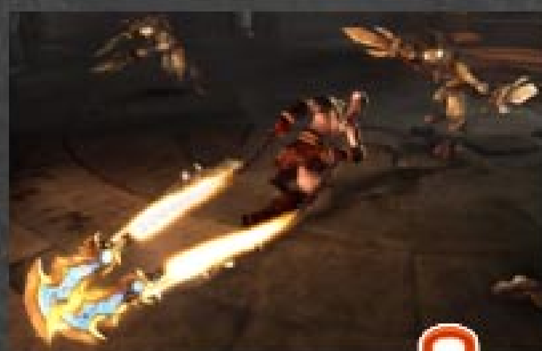
Como todo jogo da série, Ghost of Sparta também trará novas magias e ataques. Dentre os já revelados estão: o ataque Hyperion Charge, no qual Kratos agarrará um inimigo e poderá em seguida jogar este inimigo contra outros ou então simplesmente matá-lo; a magia Eye of Atlantis, que nada mais é que um choque para atordoar os inimigos; e um combo de escudo e lança baseado no ataque mágico Army of Sparta de GoW3. As Blades of Athena, como de costume, serão as principais armas de Kratos.

A Ready at Dawn também confirmou já que o número de chefes em Ghost of Sparta será pelo menos o dobro do que era em Chains of Olympus (o outro jogo da série para o portátil). Além disso, este game será mais longo que Chains, que durava em média apenas 7 horas para ser concluído. Os gráficos, que já eram excelentes, também melhoraram.

Se a Ready at Dawn manter o pique, é possível que God of War: Ghost of Sparta seja o melhor jogo de todos para o PSP e, desde já, um dos principais games do segundo semestre de 2010. God of War: Ghost of Sparta ainda não tem data oficial de lançamento, mas já deve estar disponível até o Natal deste ano.

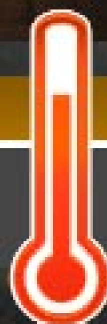






Expectativa

Alta



PREVIEW

PS3, X360, PC

MEDAL OF HONOR

TIROTEIO COM DÉJÀ VU

COPIANDO SUCESSOS RECENTES, MEDAL OF HONOR TERÁ QUE MELHORAR MUITO AINDA ATÉ O SEU LANÇAMENTO

MEDAL OF HONOR

Lançamento: 12/10/10







Depois do sucesso estrondoso de Call of Duty 4: Modern Warfare e Modern Warfare 2, não é de se estranhar que outras franquias famosas também estão mudando seu enfoque para a guerra moderna. Depois de Battlefield: Bad Company 2, será a vez de Medal of Honor se aventurar pelo novo campo de guerra virtual com este reboot da série, entitulado apenas de Medal of Honor. Nós testamos a versão beta do jogo e trazemos agora nossas impressões.

Por estar sendo criado pela DICE (mesma empresa que desenvolveu Bad Company 2), as semelhanças com o game lançado em março deste ano são inevitáveis e, pior, facilmente detectadas. Para começo de conversa, a movimentação dos personagens é muito semelhante a BC2 e, assim como no jogo anterior, não há como deitar. Parece bobeira, mas atrapalha bastante a jogabilidade - principalmente se você estiver acostumado com MW2.

Apesar de usar a mesma engine que Bad Company 2, MoH não contará com um dos principais atrativos de BC2, que eram os cenários altamente destrutíveis. Desta vez, é possível apenas tirar algumas árvores do caminho para liberar um campo maior de visão. Outro aspecto de BC2 que foi "abandonado" em MoH é o combate com veículos. Sim, existem tanques nos mapas que testamos, mas eles são apenas aspectos secundários, nada que tenha feito muita diferença durante os nossos testes.

Falando dos cenários, há de se ressaltar que, pelos dois mapas que pudemos testar (Kabul City Ruins e Helmand Valley), eles deverão ser um pouco maiores que os de Modern Warfare 2, mas ainda assim são menores que os de Bad Company 2. Os gráficos num todo estão muito bons, principalmente os dos mapas, mas as animações dos personagens estão um pouco atificiais - mas isto provavelmente se deve ao fato do jogo estar em fase beta ainda.



MoH ainda pega alguns aspectos de cada um dos dois jogos anteriores e os mistura, mas sem muito sucesso: existem killstreaks iguais aos de MW2, mas não tem como personalizá-los; o jogo terá servidores dedicados; e pudemos escolher entre três classes: Rifleman, Special Ops e Sniper - só faltou o médico para ser igual às classes de BC2. Rifleman utiliza o rifle M16 e outras armas balanceadas, o Special Ops usa a M4 e a espingarda 870 enquanto que o Sniper tem a seu dispor a M21 e M24. Outras armas já confirmadas para o jogo são variantes da AK-47, da espingarda TOZ e do rifle sniper SV-98.



Pelo o que pudemos ver, Medal of Honor é uma mistura de vários elementos de Bad Company 2 e Modern Warfare 2, mas que não usa nenhum dos pontos positivos dos dois jogos. Se a DICE e a Electronic Arts não aperfeiçoarem o jogo, nós provavelmente teremos mais um shooter genérico e de qualidade duvidosa quando Medal of Honor for lançado em 12 de Outubro deste ano, para PC, PS3 e Xbox 360.

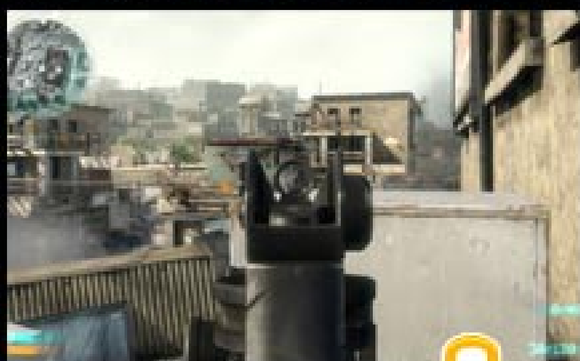






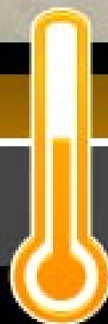






Expectativa

Média



Chaveiro Street Fighter

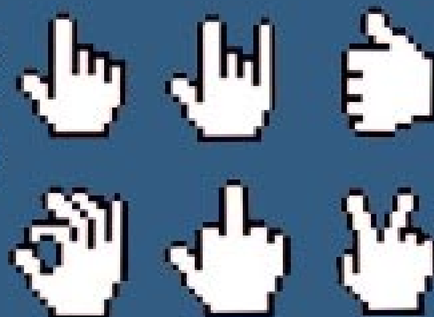


Que tal treinar seus golpes de Street Fighter em qualquer lugar? Este chaveiro reproduz um controle de fliperama e toca os sons dos golpes quando executados corretamente. Disponível nas versões de Ken, Chun-li, Dhalsim e Ryu. Hadouken!

Preço: US$ 12.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Imãs de geladeira cursor de mouse

Estes imãs de geladeira em formato de cursores "hand" do Windows servem para dar mais ênfase nas suas mensagens colocadas na geladeira ou em um mural. Totalmente inspirados na cultura digital, são uma ótima opção de decoração para os nerds de plantão.



Preço: US$ 7.50 - 12 imãs
Onde encontrar: meninos.us

Cofre Boba Fett



Este cofre foi inspirado na grande obra de George Lucas e tem detalhes fiéis aos arquivos digitais dos filmes. No filme, Boba Fett é um caçador de recompensas, e agora ele pode guardar seus trocos.

Preço: US$ 32.99
Onde encontrar: alteregocomics.com

Whatever Clock

Às vezes, o tempo não importa muito. Este diferente e original relógio de parede mostra os números caídos e a palavra "whatever" escrita no centro, que significa "tanto faz".

Preço: US$ 24.99
Onde encontrar: perpetualkid.com

Poções de Mana



Estas "poções de mana" trazem um poderoso energético para recarregar suas energias em longas noites de jogatina. Cada "poção" de 50 ml tem cafeína - equivalente a 2 latas de red bull - e garantem até 8 horas de energia!

Preço: US$ 19.99 - 6 "poções"
Onde encontrar: thinkgeek.com

TRIALS HD
LIVE



Um dos games mais vendidos e mais bem avaliados da Xbox Live Arcade é Trials HD. A premissa é simples: com sua moto, termine o percurso no menor tempo possível. Você controla a moto com o analógico esquerdo e os gatilhos controlam o acelerador e o freio. Um dos pontos positivos de Trials HD é a refinada engine de física, bastante sensível. O game ainda conta com 35 pistas diferentes e mais 12 minigames - ou seja, diversidade não vai faltar, ainda mais com a ferramenta de criação de pistas, que permite algumas criações bastante diferentes. O problema é só poder distribuir estas pistas para seus amigos e não para todos os jogadores de Trials. Ainda assim, Trials HD é um dos jogos mais viciantes disponíveis na Xbox Live Marketplace, mesmo pelo preço de 15 dólares (1200 MS Points).

LIT
WIIWARE



Lit é um dos jogos mais inteligentes e obscuros disponíveis para o Wii. Nele, você é Jake, um jovem rapaz que não somente está tentando escapar de uma escola assombrada, como também resgatar sua namorada Rachel, que também está presa lá. O jogo é composto por 30 fases (ou "salas de aula"), cada uma com desafios únicos e um pouco traiçoeiros. A escuridão é seu principal inimigo e sua relação com ela tem que ser bastante meticulosa. Alguns puzzles e batalhas com chefes são tão difíceis que é necessário morrer algumas vezes para poder descobrir como passar. Tanta dificuldade, no entanto, só torna Lit um dos jogos mais interessantes e divertidos do Wii, principalmente para gamers mais hardcore. Lit pode ser adquirido na WiiWare por 8 dólares - ou 800 Wii Points.

GRAVITY CRASH
PSN



O gênero dos shoot'em-ups é um que fez sucesso no final dos anos 80 e início dos 90 e que deixou muitos fãs. Gravity Crash é um game que relembra os clássicos do gênero e ainda injeta fôlego novo. Neste game, sua nave está viajando pelo espaço sideral, aventurando-se por diversos planetas. Como planetas possuem gravidade, sua nave constantemente é puxada para a superfície, tornando este mais um desafio do jogo além dos múltiplos inimigos e obstáculos. Sua nave tem uma arma principal, escudo, acelerador e uma arma especial, sendo que estes três últimos podem ser recarregados com o auxílio de cristais. O game ainda traz um criador de fases e permite que suas criações sejam disponibilizadas para todos os jogadores. Gravity Crash pode ser adquirido por 9,99 dólares.

DRIIFT MANIA
WIIWARE



Desenvolvido pela Konami, DRiiFT Mania é um jogo de corrida inspirado por jogos antigos como Championship Sprint e Super Off Road. Visto e jogado de uma perspectiva de cima, DRiiFt Mania é um game bastante desafiador, pois qualquer erro na pista pode fazer com que você perca muitas posições - principalmente nos níveis mais difíceis, já que o game não conta com "assistência do computador" tal qual outros jogos. Com 12 pistas, 32 carros e mais 3 arenas para multiplayer, variedade é o que não falta neste jogo. Cada pista traz atalhos, mas se você usar um destes atalhos e perder um checkpoint, sua volta não valerá até você passar pelo checkpoint. O jogo ainda traz 7 modos de jogo, divididos entre single e multiplayer. DRiiFT Mania custa 8 dólares (800 Wii Points).

O AQUECIMENTO GLOBAL



Todos os dias, acompanhamos na televisão, nos jornais e nas revistas as catástrofes climáticas e as mudanças que estão ocorrendo, rapidamente, no clima mundial. Nunca se viu alterações tão rápidas e com efeitos tão devastadores como tem ocorrido nos últimos anos.

A Europa tem sido castigada por ondas de calor de até 40 graus centígrados, ciclones atingem a costa sul e sudeste do Brasil, fortes furacões causam mortes e destruição em várias regiões do planeta e as calotas polares estão derretendo (fator que pode ocasionar o avanço dos oceanos sobre cidades litorâneas). O que pode estar provocando tudo isso? A opinião dos cientistas é unânime: o aquecimento global está relacionado a todos estes acontecimentos.

Pesquisadores afirmam que este aquecimento global está ocorrendo em função do aumento da emissão de gases poluentes derivados da queima de combustíveis fósseis (gasolina, diesel, etc), na atmosfera. Estes gases (ozônio, dióxido de carbono, metano, óxido nitroso e monóxido de carbono) formam uma camada de poluentes de difícil dispersão, causando o famoso Efeito Estufa. Este fenômeno ocorre pois estes gases absorvem grande parte da radiação infravermelha emitida pela Terra, dificultando a dispersão do calor.

De forma a evitar tais tragédias, vários encontros entre as lideranças dos países foram realizados. No último realizado em 2009, ficou acordado que a emissão de gases poluentes deve ser diminuída em até 80% até o ano de 2050. A medida, no entanto, já é considerada por alguns grupos como inútil e incapaz de resolver os problemas relacionados ao aquecimento global a tempo.

Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

Starcraft 2: Wings of Liberty


Arc Rise Fantasia


O império da Apple


Need For Speed World


Killzone 3

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

Índice de parceiros nesta edição

Editora e Produções Interativas

Locaweb - www.locaweb.com.br

Pixel 3 - www.pixel3.com.br

PRODUZIDO POR

Pixel3
EDITORA DIGITAL

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura